Stati di salute 1.0

1.0 Introduzione: Una lacuna comune del sistema dei "punti ferita" utilizzato all'interno dei giochi di ruolo è il fatto che un personaggio è matematicamente vivo o morto, senza una digressione regolamentata che modifichi le sue possibilità in gioco. Ciò significa che un personaggio a quattro punti ferita ha solitamente le stesse possibilità di un personaggio in condizioni perfette, ma questo non è realistico e tende ad una interpretazione sempre troppo spavalda dei combattimenti.
Nasce così questa espansione che introduce il concetto di "stato di salute" come insieme di malus progressivi che variano a seconda delle condizioni fisiche del personaggio.
In aggiunta, un capitolo illustra la regola aggiuntiva degli "stati mentali" che simula la salute psicologica dei personaggi.

Illustrazione di Cloudecomics.it

Nota: La regole sugli stati di salute e sugli stati mentali aumentano notevolmente la difficoltà del gioco e spesso non consentono ai giocatori di veder crescere i loro personaggi attraverso diverse avventure.

2.0 Stati di salute: Prendiamo il numero totale dei punti ferita del personaggio e dividiamolo in quattro, ognuno di questi valori rappresenta uno "stato di salute" che comporta delle limitazioni ed una impostazione interpretativa differente.
E' utile annotare sulla scheda del personaggio, vicino ai punti ferita, le soglie oltre le quali cambia lo stato di salute.

Esempio: Un personaggio con 100 punti ferita avrà le soglie per lo stato di salute a 75, 50 e 25 punti ferita. Questo vuol dire che fino ai 75 punti ferita sarà nel suo primo stato di salute, fino ai 50 nel secondo stato di salute, avendo fino a 50 punti ferita sarà nel terzo stato di salute e fino a 25 punti ferita entrerà nel quarto (e ultimo) stato di salute.

Nel **primo stato** di salute (buono), quello che comprende il massimo dei punti ferita, il personaggio è nella sua condizione ottimale e non ha nessuna limitazione.
Secondo stato di salute (discreto): Il personaggio dispone di 2 azioni ogni turno ed ha un malus temporaneo del 10% su tutte le Attitudini.
Terzo stato di salute (scadente): Disponibile solo una azione a turno ed un malus del 20% su tutte le Attitudini.
Quarto stato di salute (pessimo): Il personaggio non ha azioni a sua disposizione ed un malus del 30% su tutte le Attitudini. Seppur vivo all'interno del gioco sviene privo di sensi. Se il personaggio arriverà a perdere tutti i suoi punti ferita sopraggiungerà la morte.

I malus derivati dallo stato di salute non potranno diminuire la percentuale delle Attitudini oltre il 5%.

Stato di salute	Azioni per turno	Malus alle Attitudini
1. Buono	3	0%
2. Discreto	2	-10%
3. Scadente	1	-20%
4. Pessimo	0	-30%

Dumas ha un totale di 100 punti ferita. Il suo stato di salute cambierà ogni 25 punti ferita persi.
Il personaggio inizia un combattimento con 100 punti ferita (primo stato). Successivamente i suoi punti ferita scendono a 75 e quindi Dumas entra nel secondo stato di salute: Avrà a sua disposizione solo due azioni per turno e un malus del 10% su tutte le Attitudini. Continuando nel combattimento i suoi punti ferita scendono a 50 e Dumas entra nel terzo stato di salute: Solo una azione per turno con un malus del 20% su tutte le Attitudini. Arrivato a 25 punti ferita Dumas entra nel quarto stato di salute, senza nessuna azione a disposizione il personaggio sviene.

2.1 Modifica ai valori secondari: I malus temporanei alle Attitudini dati dagli stati di salute modificano anche alcuni fattori secondari che derivano dalle Attitudini stesse (come descritto nel Manuale Base): Diminuiranno quindi i metri percorribili in un turno (velocità associata all'Attitudine Destrezza), il carico e la levata (associati all'Attitudine Corpo).

Dumas ha 30% Corpo, 30% Destrezza, 40% Mente. Nel suo primo stato di salute il suo carico sarà di 60 kg, la levata di 90 kg e la velocità di 3 metri per azione. Nel secondo stato di salute il suo carico sarà di 40 kg, la levata di 60 kg e la velocità di 2 metri per azione. Nel terzo stato di salute potrà trasportare un carico di 20 kg, la levata di 40 kg e percorrere 1 metro per azione.

3.0 Stati mentali: Per aumentare la suspense ed il realismo è possibile introdurre anche una regola sugli stati mentali.
Ogni shock emotivo infatti porta il personaggio sempre più vicino alla pazzia. La distanza tra la lucidità mentale e la pazzia del personaggio è rappresentata dai "Punti Mente": Il giocatore annota sulla scheda del proprio personaggio i Punti Mente, calcolati moltiplicando la propria Attitudine Mente per 3.
Ad ogni situazione di shock è associata una prova sull'Attitudine Mente (nella quale il giocatore può utilizzare un'Arte come self control [M] come se fosse una comune azione) che in caso di fallimento determinerà una **diminuzione dei Punti Mente**. La diminuzione varierà a seconda della gravità dello shock: Più sarà grave, più saranno i dadi che determineranno in numero di Punti Mente persi. Se la situazione che ha generato lo shock è naturale (es. la scoperta di un cadavere) i dadi da tirare saranno d5, se sarà innaturale (es. l'incontro con un fantasma) si tireranno dei d10.

Gravità	Esempio	Circostanza
1d	Trovare la carcassa di un animale	Occhi sbarrati, senso di stupore
2d	Trovare parte di un corpo umano	+ Urla di paura
3d	Trovare un cadavere umano	+ Immobilizzato dalla paura
4d	Trovare un cadavere umano mutilato	+ Fuggire via il più rapidamente possibile
5d	Assistere ad una morte violenta	+ Saltuari tic nervosi
6d	Subire gravi torture	+ Gravi tic nervosi
7d	Incontrare un fantasma	+ Allucinazioni saltuarie
8d	Vedere un corpo che risorge dalla propria tomba	+ Allucinazioni persistenti
9d	Subire un rituale esoterico	+ Istinto omicida
10d	Incontrare una divinità	+ Istinto suicida

Il numero di insuccessi accumulati nella prova in Mente sarà pari al numero di turni nei quali il personaggio sarà vittima di una circostanza data dallo shock subito. La circostanza è abbinata alla gravità dello shock, come riportato nella tabella di questo capitolo.
Recuperare Punti Mente è possibile tramite il riposo (ogni ora di riposo il personaggio recupera un numero di Punti Mente pari a Mente / 10) o tramite l'utilizzo della psicologia: I successi in una prova di Conoscenza psicologia [M] saranno pari al numero di Punti Mente recuperati dal personaggio.
La totale perdita dei Punti Mente equivale per il giocatore alla morte del personaggio visto che dovrà riconsegnare la scheda al Magister che ne interpreterà la totale perdita di senno e quindi l'uscita dalla storia.

Dumas ha 40% nell'Attitudine Mente, quindi 120 Punti Mente. Perlustrando delle antiche rovine trova il cadavere di un esploratore caduto vittima di una qualche trappola ed orribilmente mutilato. Nella prova in mente ottiene 38 su 40, prova fallita. Il giocatore tira 4d4 che segnano la perdita di 10 Punti Mente.